2020年4月3日

【プレイ　まとめ】

（１）基本的な考え方

・ウィナーが足りない時は、自分に都合の良い状況を想定し、メイクに向けてプレーする

・１トリックでも余分に取るように最後まで考える。

・基準のハンドを決め、ルーザー(スートコントラクト時)やウィナー(ＮＴ時)を数えよう。
（ルーザー／ウィナーを数え易い方・少ない方）

・エントリを考えてプレーする。　※ ブロックしないように気をつけてプレーする。
※ カードは双方にバランスよく残す。（大・中・小）

・ラフやドロートランプよりも先に、サイドスートのエスタブリッシュを図る。（ラフされないように気をつけて）

・エスタブリッシュした時に、増えるトリック数が多いスートに目を付ける。
（エスタブリッシュしやすい or 強く良いスートをエスタるのではない）

・フィネスよりもエスタブリッシュ。
フィネスは外れることがある。エスタブリッシュでメイクするならこちらを優先。

（２）カードプレーの基本

・「短い側のアナーを先に使う」が基本。

・ディクレアラーは、同格（ＫとＱ）なら上のカードＫをプレイする。

・セカンドハンドロー、慌ててＡを出さないこと。ＡはＫを捕まえるために温存する。

・最後に負ける前に、
エリミネイション（リードを受けても得しないスーツを無くしておくプレイ）するのがポイント。

・トランプが４－４フィットのとき、ドロートランプは急がない。
ラフできるならラフした後、トランプを狩る。（狩り過ぎてウィナー不足になることがよくあるため）

・Ｋが抜けている時、１０枚フィットはフィネスがパーセンテージプレイです。１１枚フィットなら､Aの叩きも有力です。

・4-3-3-3の4枚目のエスタブリッシュ、フィネスなど１アップを目指して試みる。

・２ウェイフィネスが可能な時は、枚数の多い方に向かってフィネスする。

・クロスラフする時は、ドロートランプせず、先ずサイドのウィナーであるＡＫなどを取る。

（３）カードプレーの例

・ＡＪｘを持っていて、オポーネントからＱが出たら取る。　Ｊはウィナーになる可能性あり。

・ＮＴで、ＡＫｘを持っていて、オープニングリードがＱであれば、１回目はホールドアップする。

・ハンドがＡＫｘ、ダミーがＪｘｘｘの時の 攻めのプレー方針：
先ずＡを叩き、ｘをＪに向けてリードする。

・Ａだけの８枚フィットの時の 攻めのプレー方針：
先ずスモールで１回負ける。次にＡを叩き、マスタートランプを残してプレー継続。

・Ｑｘｘｘｘ とＫｘスートの 攻めのプレー方針：
先ず短いアナーに向けてプレーし、Ｋが勝つとＡはLSOの可能性大。
続いてｘをプレーするがＱは出さない。Ａダブルトンを期待する。

・Ｓ：ＡＱＪｘｘｘ、Ｎ：Tの 攻めのプレー方針：
Ｔをリードし Ｑでオーバーテイクする。もしTが勝つと、Ｓへのエントリを１つ使う必要があるため。

・ＡＫＪ抜けの８枚フィット時の 攻めのプレー方針：
(ＱＴ８４)(９７６５)、７を流してフィネスする。負けても次回に９を流す。

・ＫＪ抜けの７枚フィット時の 攻めのプレー方針：
　ダブルフィネス。(ＡＴ９８)(Ｑ５２)の時、Ｑを流し次に２を流す。
・ＫＴ抜けの８枚フィット時の 攻めのプレー方針：
　ダブルフィネス。(ＡＱ９７２)(Ｊ８６)の時、Ｊを流し次に８を流す。
・(ＡＴ５)(Ｑ６２)スートの 攻めのプレー方針：
　先ずＱに向けて５をリード、負けたらＡＴでフィネス。
・ＱＪ抜け７枚フィットで攻めのプレー方針：　ＡＫを叩く。
・(Ａ８４３)(ＫＴ５)スートの攻めのプレー方針：
　３をリードしＴを出す。負けても、３－３に期待、Ｋを勝ちＡ８でフィネス等、対応策が豊富。
・(ＱＪ８６)(Ａ５３)スートの攻めの方針：
　Ｔが無いのでＱを流してはダメ。ＱＪに向けてｘをリード。３勝の可能性あり（Ｋに捕まらなければ）。
・Ｅ：Ｑ９６３、Ｗ：５｜ＮからＪがリードされた時の 守りのプレー方針：
　Ｅから３を出す。ＫはＮが持っていても、ＳはＡで勝つ可能性大。Ｑは勝てるかもしれない。
・ＮＴでWから５のリードが来た時の 守りのプレー方針：
① Ｎ：Ｋ３、Ｓ：６４２｜　Ｋをプレイ、Ｋが取れる可能性のある唯一の機会。
② Ｎ：Ｋ３，Ｓ：Ｊ４２｜　３をプレー、ＡＱの位置に関わらず１回止まる。
③ Ｎ：Ｋ３，Ｓ：Ｑ４２｜　Ｋをプレー、Ａからのリードなら、Ｑ４でLSOからのリードに抵抗できます。
④ Ｎ：Ｋ３，Ｓ：Ｊ４　｜　ＥＷのどちらがＡを持っているかのゲスです。

【プレーのワンポイントレッスンまとめ】

回	タイトル	概要
1	アナーダブルトンを期待する	ウィナーが足りない時は、自分に都合の良い状況を想定してプレーする
2	ダブルフィネスを期待する	フィネス(50%)で１トリック増やしても１ダウン、 ダブルフィネス(25%)で２トリック増やせればメイク、であればダブルフィネスする。
3	ダミイでラフする	短いダミーのトランプでラフし、ウィナーを増やす。
4	フォースベストを意識する	４thベストのリードとしてルーザーをカウントする。 絵札に向けてリードする。 ディクレアラーは、同格（ＫとＱ）なら上のカードＫをプレイする。 ディフェンス時は、同格の時は下のカードＱをプレーする。
5	エクストラチャンスを拾う	１トリックでも余分に取るように最後まで考える。 エスタブリッシュやラフ、ラッフィングフィネスなど何でも！
6	大、中、小、 バランスよく残す	常にエントリーに注意し、カードはバランスよく残すこと。 セカンドハンドロー、慌ててＡを出さないこと。ＡはＫを捕まえるために温存する。
7	必要なフィネスは大胆に	フィネスで負けたら２ダウンでも、勝てればメイクの時は、大胆にフィネスを！
8	ウィナーを数えよう	スーツコントラクトでは、 1)先ず基準のハンドを決め、（ダミー or ディクレアラー） 2)ルーザーを数えて大ざっぱなプレイプランを立てて、 3)最後に、具体的なウィナーを数える
9	４－４フィットのプレイ	ダブル、オーバーコールに向かないハンド（オポ・スーツが長い）は、パスをする。 ラフすべきものをラフした後、トランプを狩る。
10	ドロートランプは、 まだ早い ！	トランプをエントリーに利用する時は、トランプを先に狩り切らず、 ラフしてトランプで戻り、またラフしてトランプで戻る。。。
11	大事なエントリを大切に	エントリを考えてプレーする
12	アンブロックとオーバーテイク	ブロックしないように、オーバーテイクすべき時は躊躇しない（メイクするために）
13	隠れたハンドは、 ばれてない ！	ＡＪｘを持っていて、オポーネントからＱが出たら、 「Ｊを持っているので取るのが原則」、Ｑをホールドアップはしません。
14	舞い上がるスラムのプレイ	スラムでは、落ち着いてプレイすることが大事です。先ず深呼吸をしましょう。
15	エリミネイションして スローイン	最後に負ける前に、エリミネイション（リードを受けても得しないスーツを無くしておくプレイ）するのがポイント（例：ラフ・ディスできるように）
16	エントリに注意して 手順を考える	「短い側のアナーを先に使う」が基本
17	アナーと長さの見当をつけて	オーバーコールで長さの予測ができるので、フィネスなどの方向を決める。
18	アボイダンスしながら	オーバーコールから特定のオポーネントにリード権が渡らないようにプレーする。
19	手順とエントリを考えて	ブロックしないように気をつけてプレーする
20	アボイダンスなダッキング	－
21	ローからハイに向けて	絵札に向けてリードする。
22	素直にフィネスする	Ｋが抜けている１０枚フィットは、フィネスがパーセンテージプレイです。 １１枚フィットなら、Ａ叩きも有力です。
23	続きのカードが無い時は	ハンドがAKx、ダミーがjxxxの時、先ずAを叩き、xをJにむけてリードする。
24	フィネスを期待して	メイクにトリック数が不足している時は、フィネスやスチールを試みる。
25	ダミーを基準にしてプランする	ルーザーの少ないハンドを基準にしてルーザーを数え、プランを立てる。
26	ラフしながらエスタブリッシュさせる	←ラフしながらエスタブリッシュさせる
27	４－４フィットは ウィナーを数えて	４－４フィットでは、トランプを刈りしすぎてウィナー不足になることがある。 ラフすべきものに注意してプレーしましょう。
28	ダブルストッパーで ホールドアップ	AKxを持っていて、オープニングリードがＱであれば、 １回目はホールドアップする。
29	シングルトンリードを想像せよ	スーツコントラクトで、自分達に７＋枚あるスートのリードが来たら、 シングルトンのリードを大いに疑ってプレイを考えましょう。
30	アップトリックを目指して	4-3-3-3の4枚目のエスタブリッシュ、フィネスなど１アップを目指して試みる。

回	タイトル	概要
31	ドロートランプは後回し	ラフすべきものをラフしてからドロートランプする。
32	アンブロックして、走ると・・・	←そのまま（アンブロックして、走ると・・・）
33	出来るチャンスを捜す	フィネスやスチール、メイクを目指し全ての可能性を試す。 フィネスは短い方から流すのが基本。
34	トランプを利用したスローイン	Ａだけの８枚フィットの時、 先ずスモールで１回負ける。次にＡを叩き、マスタートランプを残してプレー。 オーバートリックを目指し、エリミネーション後に、トランプでスローイン。
35	自然な方向にＱをフィネスする	２ウェイフィネスが可能な時は、枚数の多い方に向かってフィネスする。
36	3-2ブレイクなら11勝、 4-1の時は	「ディフェンス：LSOの弱い３枚を攻める」 ドロートランプとラフのタイミングを考える。
37	２ウェイのＱを発見する方法	例：Ｑの２ウェイフィネス、 枚数の法則：プレー過程でＮが６枚、Ｓが５枚と思われる。ＱはＮの可能性大。 感謝の法則：本来Ｓへの１ウェイ、プレイ過程で２ウェイに。ＮにＤＱを期待。
38	アナーダブルトンを期待して	QxxxxとKxのスートを開発する方針： 先ず短いアナーに向けてプレー、Kが勝つとＡはLSOの可能性大。 続いてｘをプレーするがＱは出さない。Ａダブルトンを期待する。
39	オーバーテイクしながら フィネス	Ｓ：AQJxxx、Ｎ：Tの時、Ｔをリードし Ｑでオーバーテイクする。 もしTが勝つと、Ｓへのエントリを使うことになり１つ減る。
40	Ｊのフィネスに期待する	QT84、9765で攻める時は、７でフィネスする。負けても次回に９を流す。
41	ディスカードして、ラフする	←タイトルのまま
42	KJ抜けの7枚フィットの触り方	(ＡＴ９８)、(Ｑ５２)の時、ダブルフィネスをする。
43	KT抜けの8枚フィットの触り方	(ＡＱ９７２)(Ｊ８６)の時、ダブルフィネスをする。Ｊを流し、次に８を出す。
44	長さの見当をつけて	オポーネントの長さを考えて、フィネスやダブルフィネスの方向を決める。
45	アナーに向けて、スモールから	アナーが抜けていてフィネスできない時も、アナーに向けてスモールをリードする。
46	ドロートランプよりも サイドスートの仕事が先	ドロートランプの前に、エスタブリッシュやラフの準備を！
47	潔く、Ａに負けにいく	←タイトルのまま
48	華麗なクロスラフ	何枚ラフするかを考え、ドロートランプの回数を決める。
49	マスタートランプは相手にせず	←タイトルのまま
50	ＱＪに向けてリードする	(ＱＪｘ)(Axxx)からはＱＪに向けてリードする。３勝の可能性あり。 Ｔがないので、Ｑを流してはダメ。２勝しかできない。
51	サイドスートのエスタブリッシュ	ラフやドロートランプよりも先に、サイドスートのエスタブリッシュを図る。
52	ディスカードを考える	エスタブリッシュしそうな「ｘ」はディスカードしないのが基本。 「アナーを取る時は、短い方から」
53	アンブロックし、最後にフィネス	←タイトルのまま（エントリーに気をつけて）
54	リードを受けた時のプレー	ＮＴでWから５のリードが来たら？ ①Ｎ：Ｋ３、Ｓ：６４２｜Ｋをプレイ、Ｋが取れる可能性のある唯一の機会。 ②Ｎ：Ｋ３，Ｓ：Ｊ４２｜３をプレー、ＡＱの位置に関わらず１回止まる。 ③Ｎ：Ｋ３，Ｓ：Ｑ４２｜Ｋをプレー、Ａからのリードなら、 Ｑ４でLSOからのリードに抵抗できます。 ④Ｎ：Ｋ３，Ｓ：Ｊ４　｜ＥＷのどちらがＡを持っているかのゲスです。
55	先ずはエスタブリッシュから	エスタブリッシュした時に、増えるトリック数が多いスートに目を付ける。
56	確実な９勝を目指す	同上
57	慌てず、再び負けに行こう	同上＋シフトされて困るスートが無い時は、オープニングリードはホールドアップ。
58	アンブロックしてスムーズに	「短い側のアナーをアンブロックする（先に取る）」
59	ダミーの長いスートをエスタブリッシュ	←タイトルのまま（ダミーの長いスートをエスタブリッシュ）
60	トランプの長いダミーでプランする	←タイトルのまま（トランプの長いダミーでプランする）、JTB利用時など
61	先ずはＱに向けてスチール	Ｎ：ＡＴ５、Ｓ：Ｑ６２｜先ずＱに向けて５をリード、負けたらＡＴでフィネス。
62	ＱＪ抜け７枚フィットは、ＡＫを叩く	←タイトルのまま（ＱＪ抜け７枚フィットは、ＡＫを叩く）
63	ドロートランプは急がない	クロスラフする時は、ドロートランプせず、先ずサイドのウィナーであるＡＫを取る。

回	タイトル	概要
64	キャッシュせず、ラフをする	←ラフをエントリとして利用。
65	3−3に期待して、1回負ける	Ｎ：Ａ８４３、Ｓ：ＫＴ５｜３をリードしＴを出す。３－３に期待、Ａ８でフィネス等、対応豊富
66	クロスラフ模様でトランプ活用	←クロスラフなので、ウィナーのＡＫは早めにキャッシュ。
67	捕まえたら、続きのカードが昇格	Ｎ：９８６３、Ｓ：ＡＴ２｜QをAで捕まえれば、T98があるのでKJに負けても9は勝てる。
68	ディスカードして、ダミーでラフ	Ｅ：Ｑ９６３、Ｗ：５｜NからＪがリードされる。Ｅから３を出す。 KはNが持っていても、SはAで勝つ可能性大。Qは勝てるかも。
69	ルーザーオンルーザープレイ	←タイトルのまま
70	ＱＪがＫに捕まらないように	Ｎ：ＱＪ８６、Ｓ：Ａ５３｜Ｔが無いのでＱを流してはダメ。 ＱＪに向けてｘをリード、３勝の可能性あり（Ｋに捕まらなければ）。
71	フィネスよりもエスタブリッシュ	フィネスは外れることあり、エスタブリッシュでメイクするならこちらを優先。
72	ダミーでプランをイメージ	ダミーかハンドかどちらかでプランニング。考えやすい方で。
73	オーバーテイクしてダミーに渡る	←タイトルのまま（ダミーのウィナーでハンドのルーザーをディスカード）
74	クイックルーザーをディスカード	←タイトルのまま（クイックルーザーをディスカード）
75	急いでダミーでラフする	ダミーのシングルトントランプでラフする時は、逆刈りされる前にラフする。
76	３－２ブレイクに頼らない	オープニングリードが４枚からと思われ、ダウン確定に多少余裕がある時は、 ３－２期待で叩くプレーではなく、エスタブリッシュしそうなスートを試みる。
77	可能性のあるカードを残す	オポーネントがエスタったスートを走っている時、勝てそうなカードを残す。
78	シングルトンのＴと読んで	最初にＴがフォローされたら、シングルトンがダブルトン。勘よく当てるしかない。
79	ドロートランプする前に	ラフすべきものをラフしてからドロートランプ
80	３－３ブレイクを期待する	メイクするディストリに期待してプレーする。
81	ダミーを基準にしたプランニング	トランプの枚数が同じ時は、計画の立てやすい方を基準にする。
82	４－４フィットは ドロートランプは急がない	ラフしたいときは、ドロートランプは急がない。